Nutria e Rosina

Siamo in Pianaverna presso i confini con Galaverna. Non lontano dal Fossa sorge la città di Parperò, in realtà un borgo un po' cresciutello. L'abitato è immerso nelle squallide nebbie delle paludi. Si tratta di una cittadina di una certa rilevanza della zona. Ma perché? Beh, dovete sapere, miei cari furfanti, che Parperò è una città di buongustai. Sissignore, in quelle tristi lande gli abitanti riescono a produrre formaggi e prosciutti di grande qualità, commerciati dai mercati di Galaverna in tutto il Regno e apprezzati su tutte le tavole(ovviamente su quelle dei ricchi, mica per voi poveri pezzenti). Tuttavia questa fama mangerecca viene pagata dai Parperesi con continui saccheggi delle tribù pagane confinanti e non solo loro... Quindi sono costretti ad assoldare continuamente mercenari da tutte le lande, soprattutto stranieri siccome si fidano del fatto che non toccheranno alcuna delle leccornie civiche, contando sulla mancanza di gusto di qualsiasi popolo al di fuori del Regno. Dunque qui è possibile incontrare i personaggi assai singolari, ma mai come se ne trovano appena fuori dalle mura...

Uno mugnaio molto particolare

Infatti non lontano dalla città, presso un affluente del Fossa, c'è un mulino ad acqua completamente nero chiamato con molta fantasia il Pristinegro. Ora, si tratta di un normale mulino in sé: la gente va a farsi macinare il grano, a comprare pane e dolci... La leggenda di questo posto è il misterioso proprietario. Si tratta di un straniero, facilmente riconoscibile per il forte accento istriano, e dai foltissimi baffi. Si fa chiamare don Diego de la Veja. Alcuni sostengono che sia un nobile scappato dal suo paese, altri un matto scappato dal manicomio, altri entrambe le cose, altri ancora nessuna delle due. Insomma nessuno conosce il suo passato. Ma tutti conoscono la sua abilità come pasticciere che non ha eguali per parecchie leghe. I migliori dolci sulle tavole dei magnati di Parperò provengono dal Pristinegro. Inoltre tutti lo conoscono per il suo dolce animale da compagnia: Rosina. Una tenera gallina gigante che fornisce le uova per i dolci del Pristino. Don Diego ama profondamente la bestiolina ciclopica, le parla tutto il tempo come a una figlioletta, la tiene nascosta da sguardi indiscreti, la nutre con i migliori mangimi in modo che goda di ottima salute e produca uova squisite. E fin qui niente di così mitico, ma la notte...

Una maschera nera

La notte don Diego, diventa Nutria il vendicatore mascherato, vestito completamente di nero con mantello abbinato e cappello a tesa largo armato di stocco. Sempre accompagnato dalla sua fedele cavalcatura un pennuto corazzato da capo a piedi da un'armatura completa. Nutria ha un solo scopo: raddrizzare i torti. Come i birri, così i poco di buono rabbrividiscono al pensiero di incontrarlo la notte quando è buio se nel loro cuore pesa uno sgarro o un'ingiustizia grave. Criminali o non, tutti temono Nutria. Temono la sua capacità di tendere imboscate, la sua rapidità nell'attaccare, la sua maestria ineguagliabile nello stocco che lo rendono uno dei migliori spadaccini del regno, oltre a temere il suo destriero (provate voi a essere caricati da due metri per due di acciaio starnazzante tipo palla di cannone). Come se non bastasse è un professionista della frusta con cui sbilancia gli avversari o compie prodigiose acrobazie. E dopo aver colpito come una saetta altrettanto rapidamente scompare. Nessuno è mai riuscito a metterlo nel sacco, nessuno. Ama soprattutto umiliare i malcapitati sfidandoli a singolar tenzone davanti a un vasto pubblico, sconfiggendoli e umiliandoli. La sua notorietà ha generato racconti di ogni foggia; quali di questi siano veri non si sa. Ad esempio si narra che si introdusse surrettiziamente alla festa di compleanno di un capitano di ventura che aveva saccheggiato impunemente un villaggio di pagani sostituendosi alla spogliarellista dentro la torta del festeggiato; pare che abbia esclamato "Un boccone di traverso, señor ?" mentre il capitano aveva la faccia paonazza per la frusta intorno al collo. Oppure la volta che si fece assoldare per dare la caccia a se stesso insieme a un folto gruppo di sicari e come li abbia battuti tutti insieme nei modi più stravaganti durante la caccia. Nutria deve il suo soprannome alla sua leggendaria agilità che gli permette di sgusciare tra i nemici come una lontra (nutria in istriano) nell'acqua corrente. Altri più maligni dicono che sia per i folti baffi e la fertile peluria del fiero schermidore.

Il marchio

E allora come fanno tutti a sapere delle sue azioni mirabolanti? Come un artista lascia la firma su ogni sua opera (di solito sul punito): un N incisa con il suo stocco.

Nutria (alias don Diego de la Veja)

Umano medio, caotico buono

Classe Armatura 16
Punti Ferita 58 pf (10d8+8)
Velocità 12 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
10 (*+0*)	18 (*+4*)	12 (*+1*)	12 (*+1*)	14 (*+2*)	16 (*+3*)

Tiri Salvezza Forza +3, Costituzione +3
Abilità Addestrare Animali + 5, Acrobazia +7, Atletica + 4, Furtività +7, strumenti da fornaio +6, Strumenti da pasticciere +6
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Volgare,Istriano
Sfida6 (2300 XP)

Lento, tenente Garcio. Quando Nutria utilizza l'azione di Schivata, il suo prossimo attacco dispone di vantaggio se effettuato prima della fine del suo prossimo turno.

En guardia, señor! In uno scontro duello uno contro uno, Nutria somma +3 al danno delle sue armi.

El leggendario Nutria. Se Nutria ha in mano la frusta, dispone di vantaggio alle prove di Atletica e Acrobazia.

Il giustiziere mascherato. Non può essere colto alla sprovvista finché è cosciente. Inoltre non è possibile evitare i suoi attacchi di opportunità. Durante il suo movimento, non subisce attacchi di opportunità da chiunque abbia attaccato.

Finché Nutria è in sella a Rosina e non è incapacitato ottiene i benefici seguenti:

- ***Superiorità gallinacea.*** Dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro qualsiasi creatura che non sia a sua volta in sella e che sia più piccola di Rosina.
- ***Nesuno te farà del mal, Rosina.*** Può obbligare un attacco che bersaglierebbe Rosina a bersagliare invece lui.
- ***Atenta, Rosina, questa è difficile.*** Se Rosina è soggetta a un effetto che le permette di effettuare un tiro salvezza su Destrezza per subire solo la metà dei danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza e soltanto la metà dei danni se lo fallisce.

Azioni

Combattere in sella. All'inizio di ogni round in cui Nutria è in sella a Rosina, può usare un solo tipo di attacco.

Multiattacco. Nutria effettua quattro attacchi in mischia (preferisce lo stocco)

Stocco. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. *Colpito* 10 (1d8 +4+2/19-20) danni perforanti.

Disarmare (ricarica 6). Quando Nutria effettua un attacco può tentare di disarmare l'avversario invece che infliggergli danni. L'avversario deve superare una prova di Destrezza CD 17 o l'arma che impugna cadrà a terra.

Frusta. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata 3m, un bersaglio. *Colpito* 6 (1d4 + 4) danni taglienti. Inoltre Nutria può decidere che l'attacco non faccia danni, in compenso la creatura colpita dovrà superare una prova di Forza CD 14 o cade a terra prono.

Reazioni

Mantello nero come la noche. Quando una creatura lo colpisce con un attacco in mischia, come reazione Nutria può sommare +3 alla sua CA per quell'attacco.

Rissa

Nutria rifiuterà categoricamente qualsiasi rissa. L'unica forma di combattimento degna è il duello, dice lui. Perché sa che le prenderebbe siccome è scarso, dicono i pettegoli. Comunque sia non si immischia, ma quanto a scatenarne una come diversivo...

Rosina

Usa le statistiche di *Rosella* (vedi Macaronicon) con le seguenti modifiche: *CA* 18 (armatura pesante), *pf* 67(6d10+24), *velocità* 18 m, *COS* 18(*+4*), *Sfida* 3 (700 PE)